# LE MONTAGE SONORE

# CIN-2004 PRATIQUE CINÉMATOGRAPHIQUE
# GUIDE TECHNIQUE

Table des matières

# Rappel sur le montage sonore

## La distribution des sons sur les pistes

Dans tout montage sonore, la distribution des sons sur les pistes est généralement la suivante : le son direct sur les premières pistes, suivi des sons d'ambiances monophoniques, des sons d'ambiances stéréophoniques, des sons spécifiques, puis de la musique.

## Les types de son

**Son direct :** Le son direct est le son enregistré lors du tournage durant une prise de vue. On l'appelle aussi “son synchro”.

**Ambiance :** Le son d'ambiance est le son d'un lieu, à un moment donné, qui sera utilisé du début à la fin d'une scène.
Sans synchronisme précis avec les éléments spécifiques de l'image, sa nature aura comme particularité de “coller” à l'image ou d'ajouter une dimension voulue au lieu ou à la scène.
Un son d'ambiance pourrait aussi avoir comme rôle de masquer les problèmes de continuité du son direct.

Exemples: trafic, vent dans les feuilles, conversation, etc.

**Room tone (RT) :** Le “room tone” est un son d'ambiance neutre sans particularité, sinon qu'il correspond à un lieu intérieur précis, à un moment précis. Un “room tone technique” correspondra à un plan particulier et servira au montage du son direct de ce plan.

**Air :** L'air comme le “room tone” est un son d'ambiance neutre correspondant à un lieu précis, à un moment précis mais à l'extérieur. Il peut aussi être “technique” et servir le direct d'un plan particulier.

**Spécifique :** Le son spécifique est le son produit par un élément particulier qui apparaît à l'image et qui est généralement synchronisé avec celle-ci.
Il peut aussi s'agir d'un son hors-champ ou imaginaire que vous placerez où bon vous semble.

Exemples: porte, sonnerie, chien du voisin…

**Musique :** La musique est souvent narrative, mais peut aussi faire office d'ambiance dans un lieu donné.

## Le montage du son direct

- **Le son direct, une fois monté, doit prétendre à l'autonomie.**

- Le son direct (souvent appelé « dialogue ») sera monté en alternance sur plusieurs pistes en suivant les changements de scènes et les différentes perspectives à l'intérieur de celles-ci.

- La coupe de changement de scène se fait au premier cadre de la scène suivante.

- Les trous (prises MOS ou autres problèmes) seront bouchés à l'aide du RT technique ou de l'air approprié ou d'un extrait de la scène à monter. Les prises rejetées peuvent être très utiles.

- Les éléments indésirables (bruit de l'équipe, "coupé", etc.) seront éliminés de la même façon.

- Il y aura parfois chevauchements entre les sons à l'intérieur d'une scène si la fluidité du montage l'exige. Une ellipse sera mieux marquée par une coupe franche.

## Le montage des sons d'ambiance

- Ce n'est qu'une fois le son direct monté et vérifié que l'on procédera au montage des sons d'ambiances et spécifiques.

- Les sons d'ambiances seront montés en alternance sur plusieurs pistes en suivant les changements de scènes et les différentes perspectives à l'intérieur de celles-ci.

- Ils seront choisis en fonction du son direct et de ses besoins, ainsi qu'en fonction des objectifs de la conception sonore.

- Pour un mixage stéréophonique riche, il est recommandé de monter plusieurs couches de son d'ambiance stéréophonique. De la plus neutre à la plus chargé, de la plus basse à la plus aigue.

- La plupart des ambiances auront avantage à être stéréophoniques mais certaines devront être utilisées en mono. Par exemple, une ambiance de trafic enregistré à l'extérieur mais utilisée dans une scène intérieur.

- Les chevauchements sont en général sans intérêt puisque le son d'ambiance détermine généralement les frontières d'espace et de temps. Les coupes franches sont donc préconisées.

## Le montage des sons spécifiques

- Ils seront choisis pour leur caractère vraisemblable ou leur force d'évocation en fonction des besoins du direct et de la conception sonore.

## Le montage de la musique

- Elle sera montée en fonction de la conception sonore.

- Elle peut être raccourcie ou allongée en tenant compte de la structure musicale ou encore fondue au mixage.

## Les fondus sonores

**Le fondu technique:** Le fondu technique en est un qui servira strictement à faire disparaître les coupes. Dans le son direct, à l'intérieur d'une scène, au début, à la fin ou au milieu d'un spécifique. Il aura la longueur et la courbe que nécessitera la situation mais il sera généralement court. C'est ce qui le rendrait difficile à réaliser en séance de mixage.

**Le fondu d'intention:** Le fondu d'intention peut s'appliquer aux ambiances, à certains sons spécifiques ou à la musique. Il a la longueur et la courbe que nécessite la situation. Il est rare qu'on le réalise définitivement au montage. On se le réservera pour la séance de mixage.

# Un petit mot sur…

**…la conception sonore:** Par conception sonore, on entend généralement la présentation écrite de nos intentions en ce qui a trait à la bande son du film. Mais attention, la conception sonore d'un film se doit d'être réécrite en fonction du son obtenu en tournage, des opportunités qui s'offrent à nous en montage sonore et bien sûr du rendu possible en mixage.

**…l'utilisation de la musique:** La musique associée à une image est toujours porteuse d'émotion et séduit souvent. Par la musique, des images sans intérêt sont soudainement animées d'un sens nouveau, ou au contraire, des images chargées d'un authentique pouvoir s'en trouvent banalisées. Attention à la facilité, à la médiocrité. Il faut toujours remettre en question l'utilisation de la musique ou d'une musique en particulier. Revoyez souvent vos scènes sans elle pour déceler si et à quel moment il y aurait lieu de la mettre à contribution.

**…l'utilisation des fondus sonores:** Les fondus **techniques** seront tous réalisés en salle de montage. Les fondus **d'intention** eux, réalisés en montage, offrent le plaisir d'entendre un pseudo mixage en créant par exemple un long fondu sur une musique mais sachez que ceux-ci devront généralement être refaits en séance de mixage. Ils peuvent ainsi être remis en question ou opérés différemment à la lumière d'un certain recul et d'une meilleure qualité d'écoute.

**…l'ajustement des niveaux sonores au montage:** Le niveau de vos sons peut et doit être au moins grossièrement ajusté pour une écoute agréable en salle de montage. L'ajustement définitif se fera toujours en salle de mixage.

**…le mixage:** En montage son il faut penser mixage. Tout devra être fait pour faciliter le mixage en général et permettre certaines opérations comme l'égalisation d'un son. Assurez-vous principalement de distribuer intelligemment vos sons sur les pistes.

**…les options:** Rappelez-vous qu'il est facile au mixage d'enlever un son en fermant simplement une piste. Il est par contre trop tard pour en ajouter. Si vous avez l'espace nécessaire, gardez-vous des options qui seront réévaluées en studio de mixage.

**…les exceptions:** Dans les règles présentées ci-dessus, il existe de nombreux cas où celles-ci ne tiennent plus. Qu'il s'agisse de problèmes de découpage ou d'espace disponible sur les pistes, encore une fois pensez mixage et vous trouverez souvent de quelle façon traiter ces exceptions. Sinon faites appel au personnel du Secteur.




# La recherche en sonothèque

---

Quatre banques d'effets sonores vous sont accessibles. Elles sont présentes sur chacun des ordinateurs des salles de montage du Secteur des études cinématographiques. La recherche se fait par un logiciel dont l'icône (Recherche Sonothèque) apparaît sur le bureau (la recherche se fait **en anglais uniquement** sauf pour la Sonothèque étudiante qui est en français).

## Nos banques de sons

**Sound Ideas 2000 series** (2001…)
**Sound Ideas 6000 series**
**Sonothèque étudiante** (UdeM…) *(en développement)*
**Les sons de nos forêts** (ces sons ne font pas inclus dans la banque de données du logiciel de recherche, la recherche se fait directement dans le dossier qui les contient)

## Pour effectuer une recherche

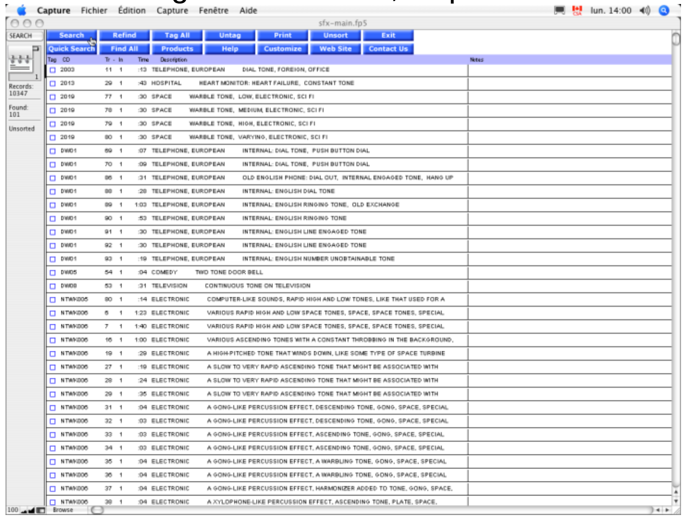
**NB : LES SONS *NE PEUVENT PAS* ÊTRE ÉCOUTÉS DANS CE LOGICIEL DE RECHERCHE** (voir procédure plus bas).



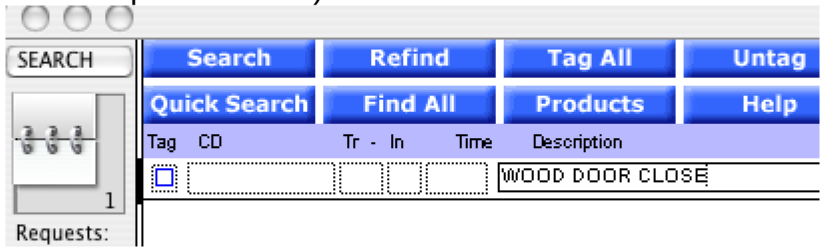
- Double-cliquez sur l'icône **Recherche Sonothèque** 
- Cliquez sur **Search**.



- En haut à gauche en bleu, cliquez de nouveau sur **Search**.

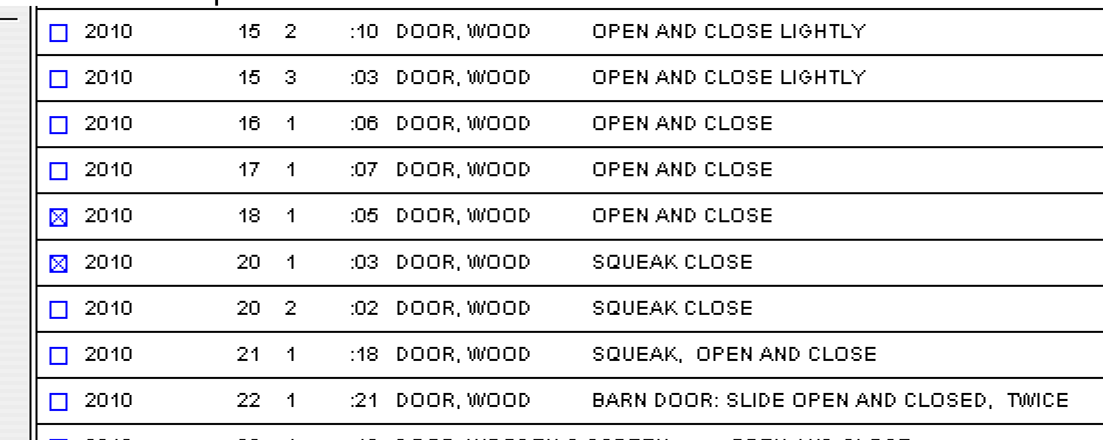


- Dans la section **Description**, écrivez le ou les mots clés (en anglais sauf pour la sonothèque étudiante).




- Appuyez sur **Enter**.

- Notez les disques et index choisis.




- Si aucun son n'est trouvé, cliquez sur **Modify find** pour modifier vos mots clés ou **Cancel** pour terminer la recherche.

# Pour écouter les sons choisis puis les importer

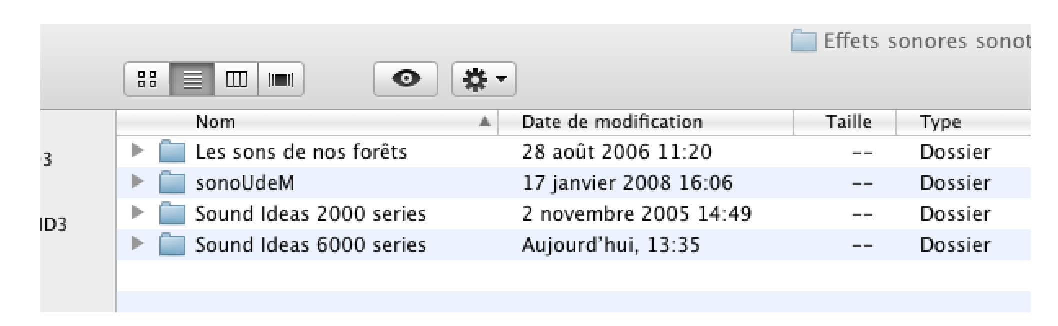
**Important**
- Si vous n'avez pas encore de session Pro Tools sur votre disque dur d'équipe, que vous ne faite qu'une recherche préalable à vos plages de montage, utilisé la méthode **A**.

- Si vous êtes en montage, que vous avez votre disque dur d'équipe, utilisé la méthode **B**.

## Méthode A

- Dans le dossier ***Effets Sonores Sonothèque***, repérez les sons choisis. Vous pouvez faire une recherche avec le numéro du fichier (ex. 6027_12)




- Double cliquez sur le son, il s'ouvrira dans le logiciel ***QuickTime Player***.

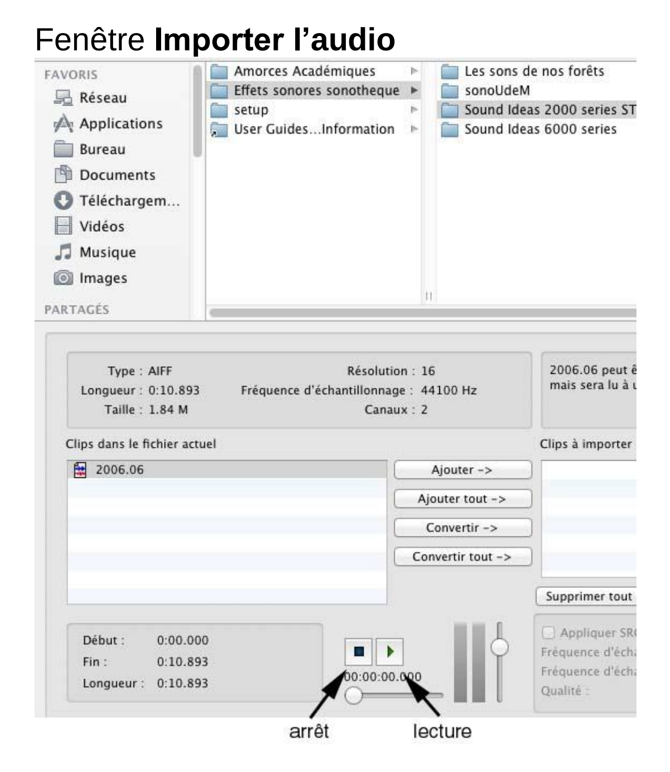



- Écoutez les sons. Copiez sur un support personnel (clé USB) les sons retenus ou notez en la cote (ex. 2009.22, GUNMACHINEGUN 6025_17_3).

## Méthode B

- Allez dans votre session Pro Tools et ouvrez la fenêtre **Import audio** (menu **Fichier** / **Importer** / **Audio**…).

Fenêtre **Importer l'audio**




- Accédez au dossier **Effets Sonores Sonothèque.**

**-** Sélectionnez les sons choisis durant la recherche, ils apparaîtront dans la section **Clips dans le fichier actuel**.

- Sélectionnez en un dans cette section et écoutez le à l'aide des boutons arrêt et lecture.

- Si un son vous convient, cliquez sur **Convertir** ou **Copier**, selon ce qui vous est offert, pour qu'il se déplace vers la section de droite.

IMPORTANT : **ne jamais cliquer sur *Ajouter***

- Quand tout est terminé, cliquez sur **Terminé**. Les sons se retrouveront dans le chutier audio de votre session suite au processus d'importation.

# Transférer et renommer vos sons dans Pro Tools

## 1. Transférer les sons

Cette étape sera réalisée par un(e) technicien(ne) à votre retour de tournage. Si vous aviez à transférer vous-même des sons dans l'ordinateur, suivez la procédure incluse dans le document sur l'utilisation du *Sound Devices 702*. Ce document se trouve dans votre Guide Technique sur la prise de son.

## 2. Renommer les sons

Une fois les sons dans Pro Tools, il faut les renommer. Le nombre de caractère étant limité, le nom doit être bref tout en contenant l'information pertinente.
De plus, les sons étant classés par ordre alphabétique dans le chutier du Pro Tools, de la rigueur à cette étape vous aidera à vous y retrouver par la suite.

**Son synchrone**
La méthode simple et efficace proposée est la suivante. Par exemple, le son de la scène 8, plan 2, prise 1 sera nommé 08-02-01. Si certaines images sont sur vidéo alors que d'autres sont sur film, le nom du son synchrone qui s'y rattache sera précédé d'un V pour qu'ils soient regroupés.

**Son libre**
Les informations contenues au début du nom seront d'ordre général pour ensuite concerner les détails. Il est toutefois inutile de débuter un nom par *ambiance* ou *spécifique*. Bien qu'un *room tone* soit un son d'ambiance, son nom débutera par **RT** (des diminutifs clairs sont de mise comme par exemple **VT** pour vent ou **Pte** pour porte). Ainsi vos *room tone*, vos vents et vos portes seront regroupés dans le chutier.
Suivra le lieu concerné (**RT chambre**) ou le caractère prédominant du son (**VT feuille** ou **VT sifflant**, **Pte bois** ou **Pte moustique**).

Les détails suivant pourraient être **int** (intérieur), **ext** (extérieur), **jr** (jour), **nt** (nuit), **ouv** (ouverture), **ferm** (fermeture). Ils pourraient concerner l'intensité (fort, moyen, faible, dense, vite…), la valeur de plan (**clup** pour rapproché, **lg** pour large). Et si plusieurs prises d'un même son ont été faites sans différence notable, un chiffre à la fin permettrait de les différencier.

Il est toujours bon de mettre à la fin du nom un numéro de référence. Par exemple 1001 (tel qu'identifié vocalement et par écrit sur le rapport de son) ou 6004.44 si le son provient de la sonothèque.

**Procédure**
- Dans le chutier, double-cliquez sur un son.
- Cette fenêtre s'ouvre.




- renommer le son en conservant l'option par défaut *nommer le clip et le fichier sur le disque*.

# L'écoute du son dans Pro Tools



**Sur les haut-parleurs**

Ils doivent être allumés ( | )
et les niveaux doivent être à midi (🡅)

**Sur le contrôleur de volume (NANO PATCH)**

Ajustez le niveau d'écoute comme il vous convient.

Assurez-vous que le bouton MUTE n'est pas enfoncé.






# Le montage audio sur Pro Tools

---

## 1ère partie
## Présentation du logiciel
## et
## gestion courante

Pro Tools est le logiciel de montage audio multipiste (stéréo et mono) le plus courant sur le marché de la postproduction sonore. Il est facile d'utilisation et fiable. On peut entre autre y modifier de façon très précise des paramètres tels que le volume, les fondus ou les coupes. À cela s'ajoute une série de *plug-in* (petits logiciels disponibles à même Pro Tools) permettant certaines transformations des sons.

## Les données de votre projet

Les données de votre projet Pro Tools que vous retrouverez sur votre disque dur externe sont organisées comme suit :




Contient les sons importés dans votre session.




Contient les images vidéo utilisées dans votre session.

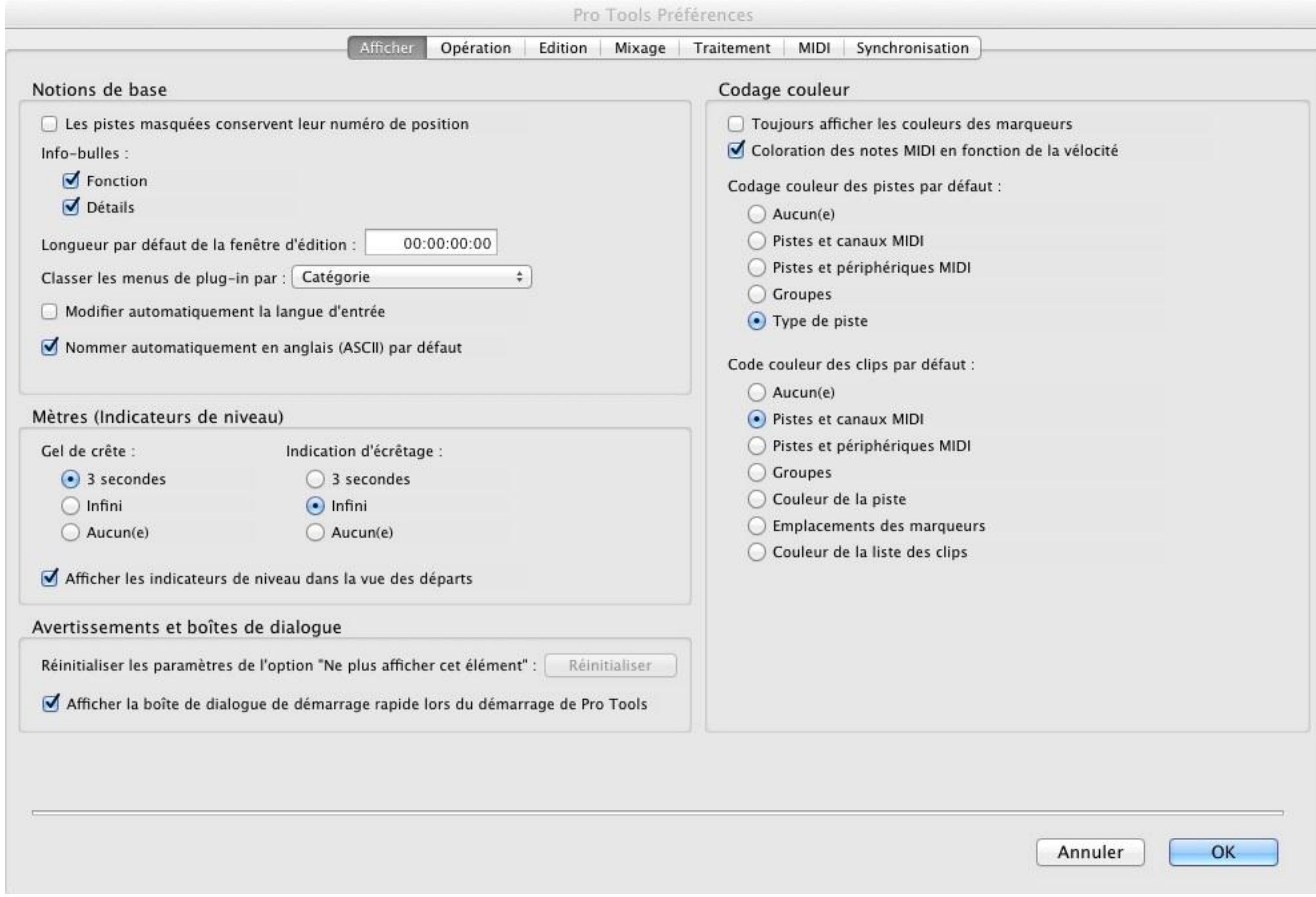



Représente votre montage en soi (Session).
C'est en double-cliquant sur cette icône que vous ouvrirez votre session.

## Les préférences (version 10)

Il est bien de vérifier occasionnellement tout ce qui concerne les préférences liées à votre projet. Notamment en début de projet, lorsque vous changez de salle ou si le logiciel ne répond pas normalement à vos commandes. Conformez-vous à ce qui suit. Principalement, aux paramètres pointés par une flèche.

**Fenêtre des préférences *Afficher*** (menu **Pro Tools** / *Préférences*… / onglet *Afficher*)



## **Fenêtre des préférences *Opération*** (**Pro Tools** / *Préférences*… / onglet *Opération*)

Pro Tools Préférences
Afficher | Opération | Edition | Mixage | Traitement | MIDI | Synchronisation

Transport
L'insertion de graduation temporelle/le marqueur de début de lecture suit la lecture
L'insertion d'édition suit Scrub/Shuttle
Audio pendant avance/retour rapide
Verrouiller l'avance/retour rapide
Le marqueur de début de lecture suit la sélection de graduation
Vitesse de Shuttle verrouillé personnalisée : 800 %
Vitesse Retour/Avance rapide personnalisée : 300 %
Pavé numérique :
Classique
Transport
Utiliser des touches Lecture/Arrêt distinctes

Enregistrer
Verrouiller les boutons d'activation pour l'enregistrement
Lier l'enregistrement et les faders de lecture
Auto créer de nouvelles playlists lors de l'enregistrement en boucle
Options en ligne :
Enregistrement en ligne verrouillé sur timecode (ou ADAT)
Enregistrement en ligne à l'insertion/sélection

Sauvegarde auto
Activer la sauvegarde automatique du fichier de session :
Conserver : 10 sauvegardes les plus récentes
Sauvegarde toutes les : 5 minutes

Vidéo
Image QuickTime haute qualité (DV25 uniquement)

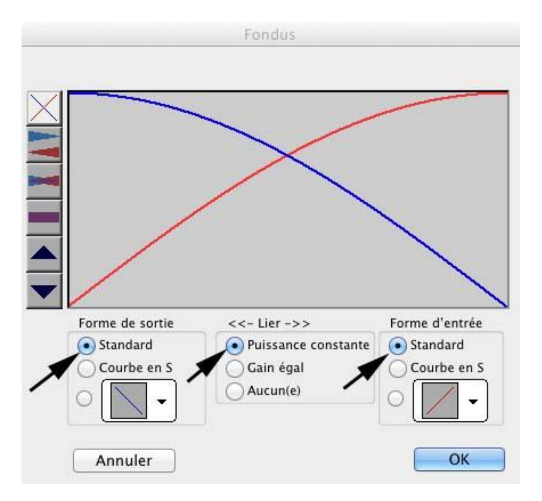
Annuler
OK

Attention, le paramètre « **le marqueur de début de lecture suit la lecture** » (c'est-à-dire le mode de lecture) pourra être modifié au besoin par la touche **N** du clavier.

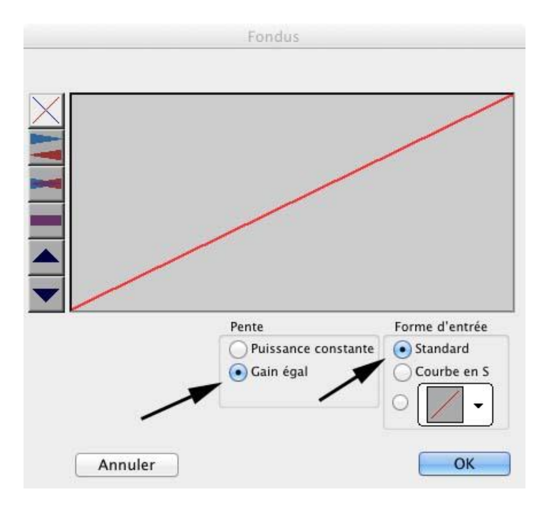
## **Fenêtre des préférences *Edition*** (**Pro Tools** / *Préférences*… / onglet *Edition*)



*Paramètres de fondu par défaut*

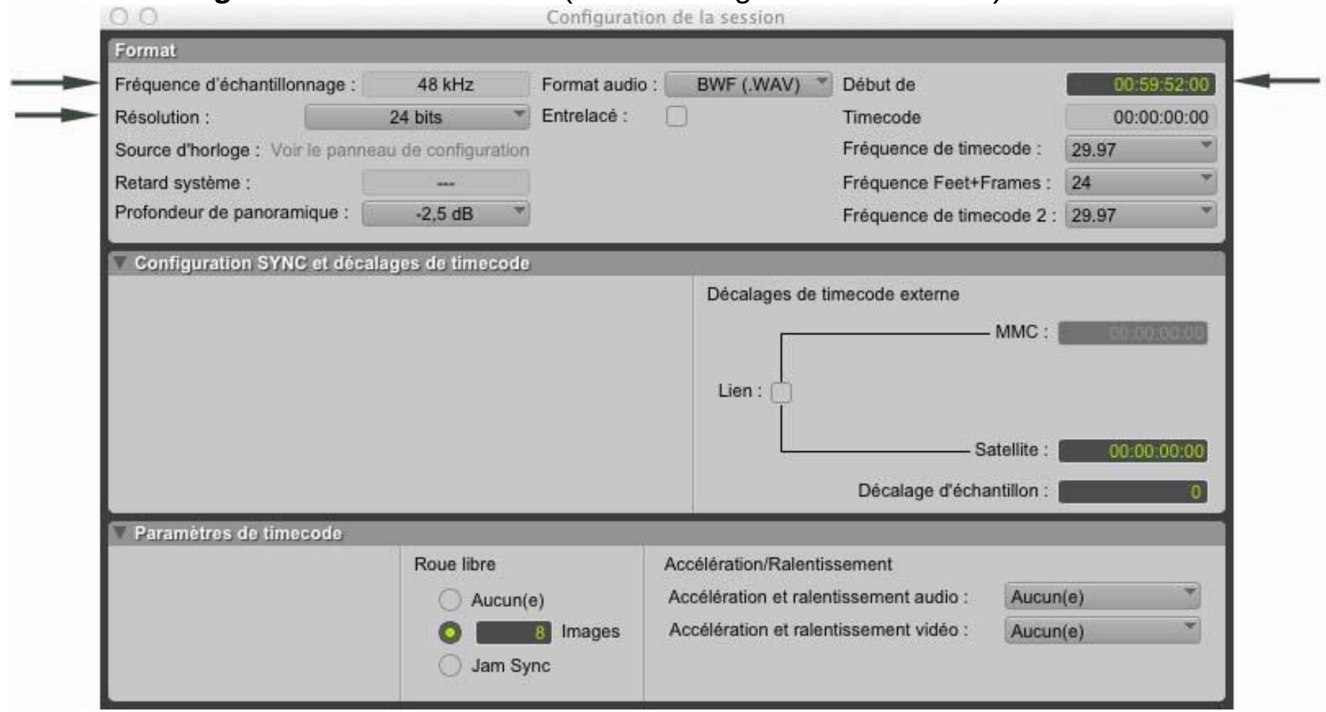



*Fondu enchaîné*

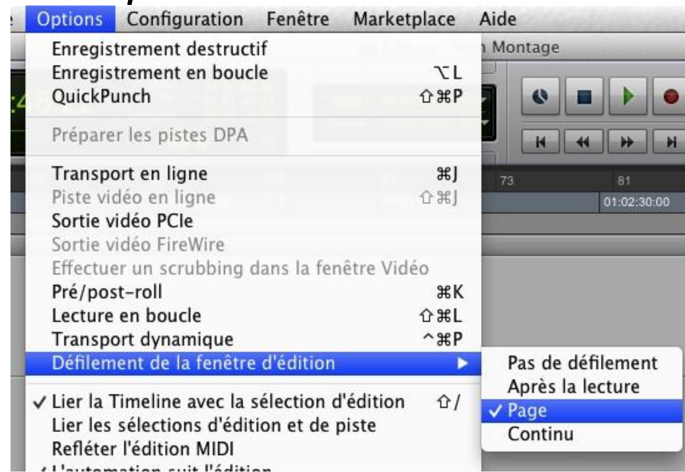



*Fondu d'entrée et de sortie*

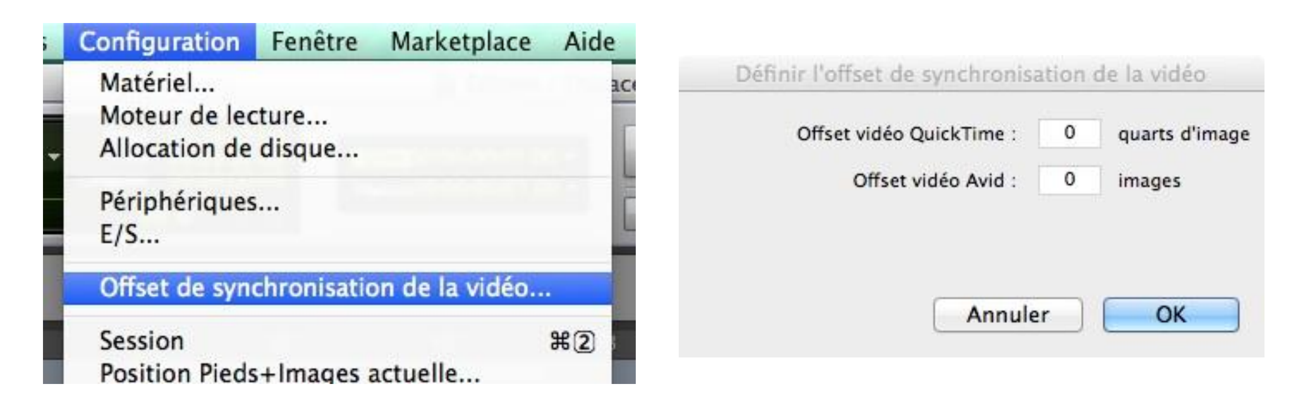
**Fenêtre *Configuration de la session*** (menu *Configuration* / *Session*)



## Menu *Options*



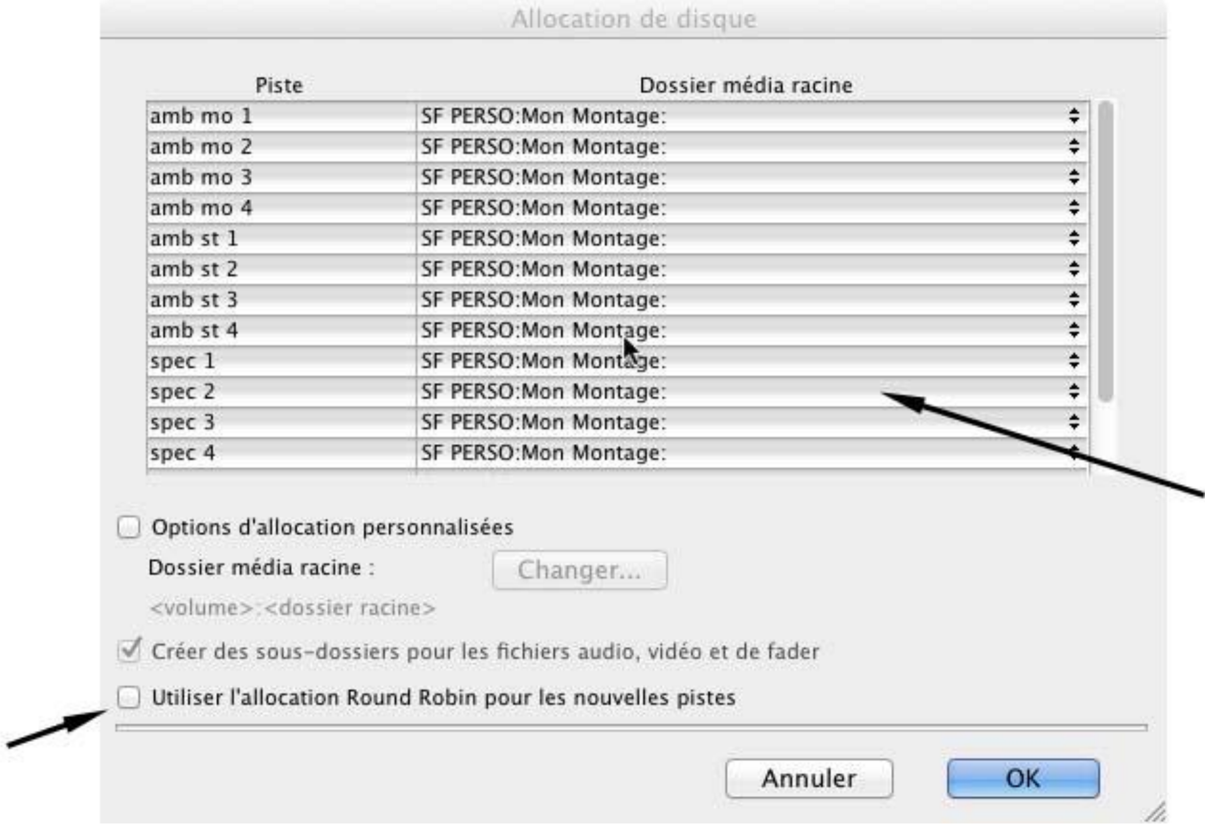

**Décaler la synchronisation de la vidéo** (pour le synchronisme entre l'image et le son)




**L'onglet *A…Z*** de la fenêtre d'édition doit être sélectionné. (pour que les raccourcis clavier fonctionnent normalement)



**Fenêtre *Allocation de disque*** (menu *Configuration* / *Allocation de disque*)
(pour s'assurer que votre projet est bien sur votre disque)




***L'allocation Round Robin*…** ne doit pas être coché.

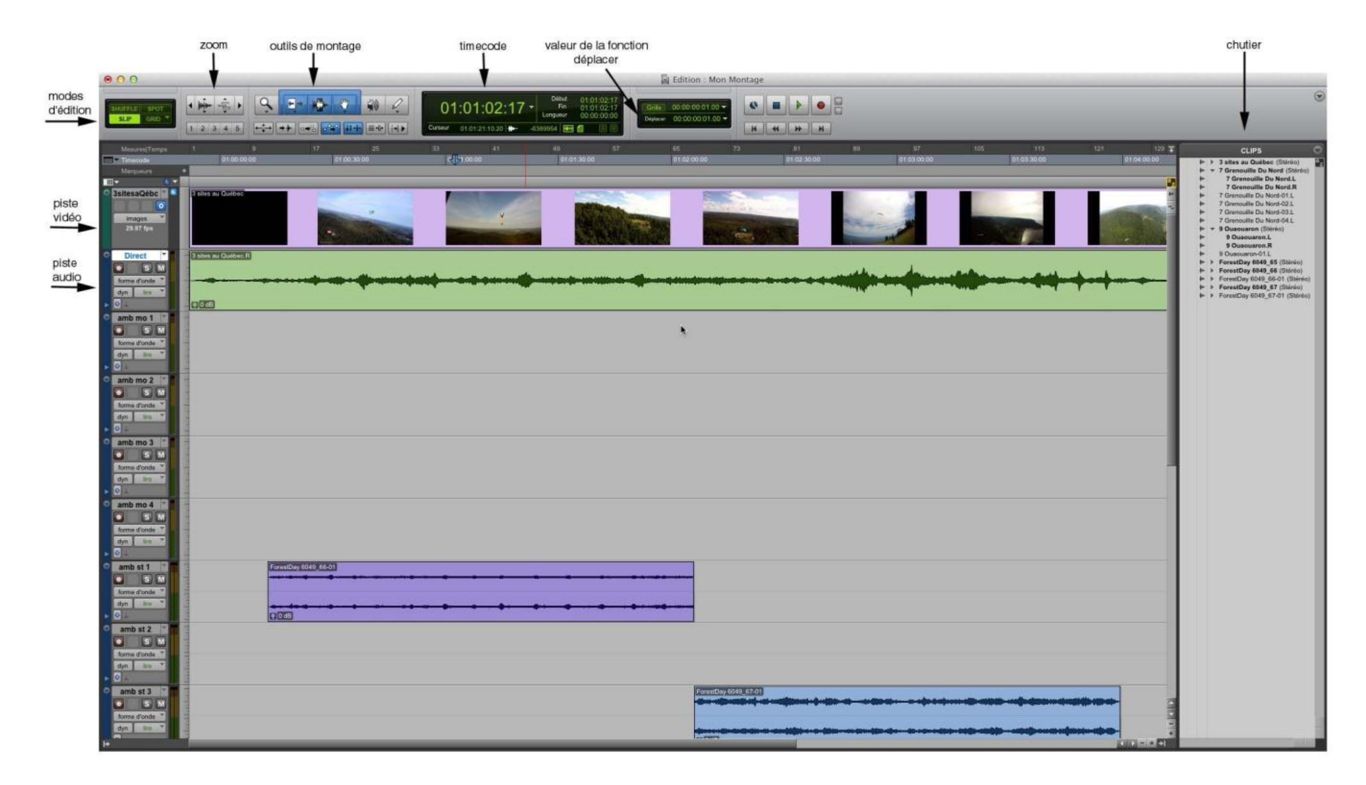
**IMPORTANT**

Pour une **lecture correcte du projet** ces deux boutons, situés sous les outils de montage, doivent être obligatoirement sélectionnés.



Sans quoi vous pourriez éprouver des problèmes à démarrer la lecture au bon endroit.

## Fenêtre d’édition




## Modes de lecture

La barre d’espacement sert à démarrer et arrêter la lecture. Deux modes de lecture sont possibles. Soit qu’à l’arrêt le curseur reste à cette position, soit qu’il revienne à la position de départ. Utilisez la touche **N** pour passer d’un mode à l’autre.

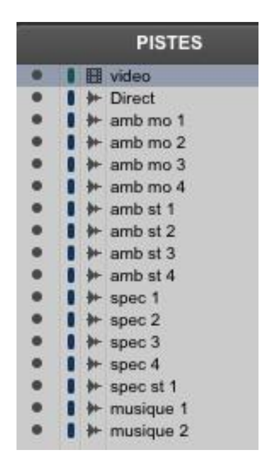
## Créer une piste




Choisissez le nombre de pistes et le type (stéréo ou mono).

Shift + ⌘ + N ou menu Piste / Nouvelle

## Organisation des pistes




Voici le canevas type avec lequel vous devrez composer.

## Paramètres d'une piste




À gauche de chacune des pistes audio sont regroupés les paramètres de celle-ci. Les principaux sont le nom de la piste, son état, sa présentation et le niveau de zoom vertical.

### Nom

Double-cliquez sur le nom de la piste pour la renommer.

### État d'une piste

M pour *mute* — Cliquez sur **M** sous le nom de la piste pour la rendre muette.
S pour *solo* — Cliquez sur **S** sous le nom de la piste pour l'isoler des autres.

### Présentation




Accédez au menu déroulant pour modifier la présentation.

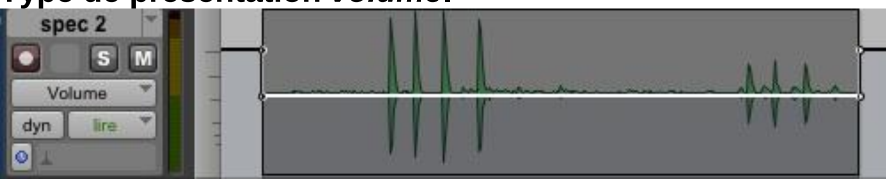
**Forme d'onde** sera la plus couramment utilisée suivi de **Volume**.

La touche **trait d'union** permet de passer de l'une à l'autre de ces deux présentations pour la piste où se trouve le curseur.

**Type de présentation *forme d'onde*.**




**Type de présentation *volume*.**




**Zoom vertical**




Accédez au menu déroulant pour modifier le niveau de zoom vertical en cliquant dans la marge à droite de la section des paramètres de la piste.

## Option paramètre

Option + souris — Si vous modifiez les **paramètres** d'une piste en maintenant la touche **Option** enfoncée, **toutes les pistes** seront modifiées de la sorte.

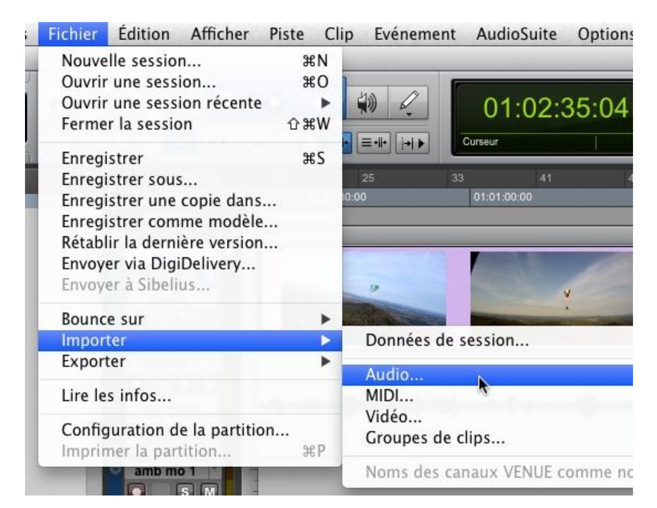
## Zoom horizontal




Ces pictogrammes trouvent leur équivalent au clavier.

| | |
|---|---|
| Touche **r** | Permet d'augmenter l'espace temps visible (*zoom out*). |
| Touche **t** | Permet de restreindre l'espace temps visible (*zoom in*). |
| Touche **e** | Cadre la région sélectionnée. |
| Option + **a** | Montre l'ensemble de la session. |

## Importer des sons dans votre session




Ouvrez la fenêtre **Importer l'audio** par le menu Fichier ou avec les touches **SHIFT+⌘+ i**.

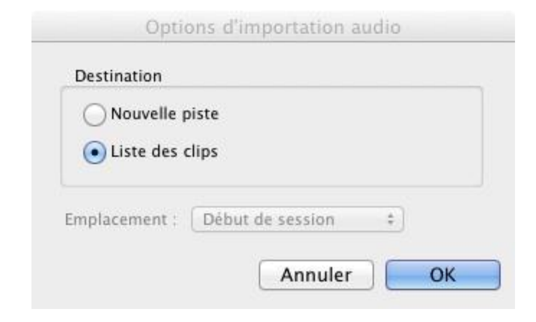
Naviguez dans la fenêtre d'importation et sélectionnez le ou les sons à importer. Qu'ils proviennent d'un dossier, d'un CD ou d'un DVD, la procédure est la même.

Ils apparaîtront dans la section **Clips dans le fichier actuel** (1). Sous cette section se trouvent les boutons (2) de lecture et d'arrêt pour écouter le son sélectionné.

Pour confirmer votre choix, cliquez sur **convertir** ou **copier** selon l'option offerte (3). **Ne jamais cliquer sur *Ajouter***.

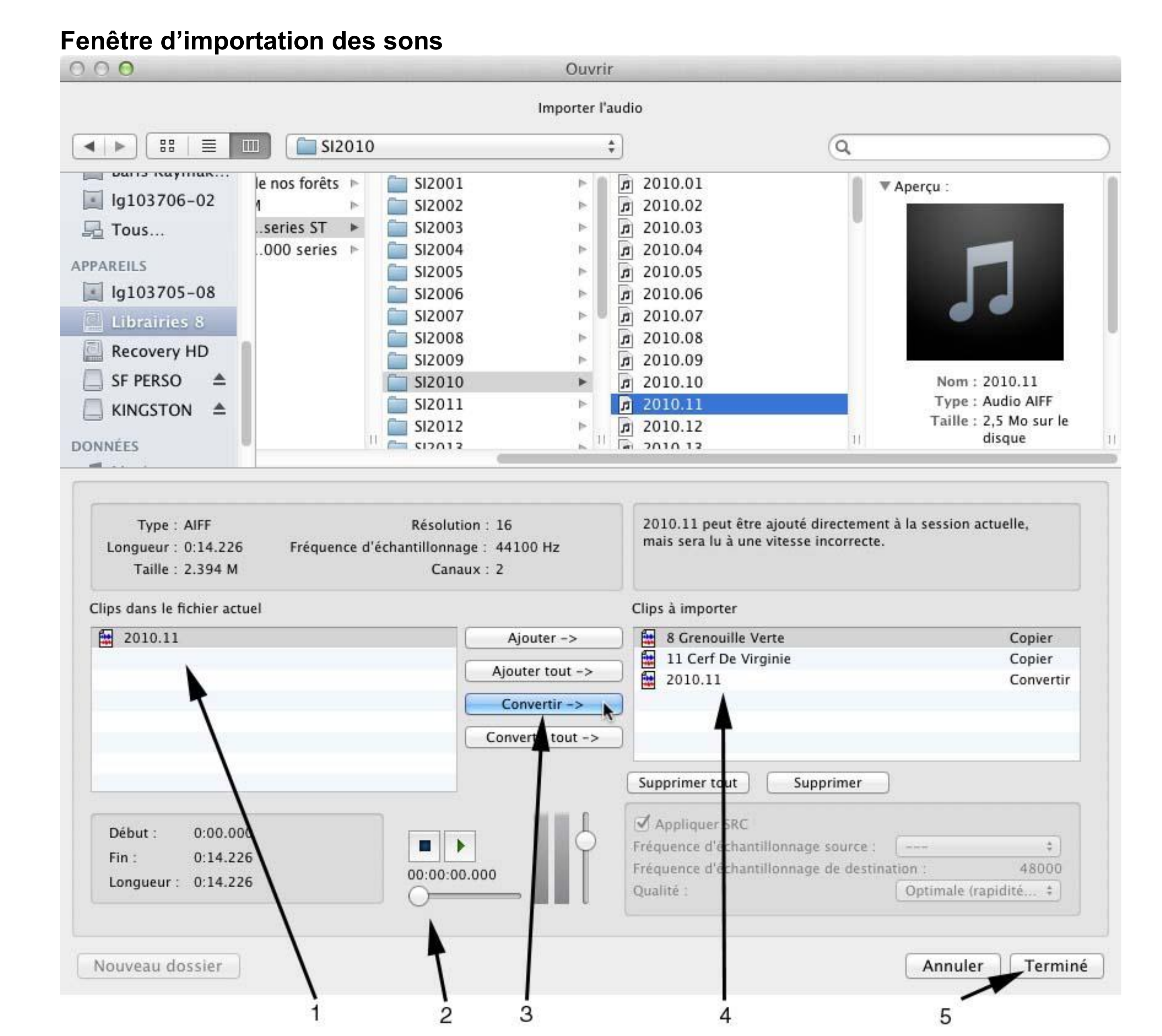
Quand tous les sons à importer se retrouvent dans la section **Clips à importer** (4), cliquez sur **terminé** (5) pour conclure l'importation.

Une fenêtre s'ouvrira pour y choisir la destination des nouveaux fichiers. Par défaut il s'agira de votre dossier **Audio Files**. Cliquez sur **OK**.




Une fenêtre s'ouvrira et vous offrira de placer ces nouveaux sons sur de nouvelles pistes ou dans le chutier. Choisissez **Liste des clips**. Vos nouveaux sons apparaîtront dans votre chutier.

### Fenêtre d'importation des sons




## Sauvegarde

Bien que des sauvegardes automatiques s'effectuent durant votre travail, il est toujours préférable de sauvegarder régulièrement soi-même avec les touches ⌘ + S.

## 2ème partie
# Le montage

## Annuler ou refaire une commande

⌘ + z — Annule une commande. Jusqu'à 32 annulations.

Shift + ⌘ + z — Refait la dernière commande annulée jusqu'à 32 fois.

## Les modes de montage




Il existe quatre différents modes de montage dans Pro Tools. N'utilisez que le mode **Slip**. Il convient en tout temps et est sans risque pour la synchro.

## Les principaux outils de montage



ou F6 — **Trim** : permet d'allonger ou de raccourcir un son ou un fondu.

ou F7 — **Selecteur** : permet de créer une région ou de positionner le curseur.

ou F8 — **Main** : permet de déplacer les sons.



**Outil Smart** : Une combinaison des trois précédents. Chacun des outils apparaîtra selon la position de la souris sur un son. En plus, s'y ajoute un outil permettant de créer des fondus.

ou F6 + F7

## Sélectionner un son

Double-clic — Double cliquez avec l'outil **Selecteur** sur le son que vous voulez sélectionner.

Shift + double-clic — Après avoir sélectionné un son, tenez **Shift** et double cliquez ailleurs pour ajouter d'autre son à la sélection.

## Ajouter un son dans votre montage

Souris — À partir de la liste de son de la fenêtre **audio***,* prendre un son et le glisser vers l'endroit et la piste désirée. Le son s'y place en fonction du mode d'édition choisi.

**NB** Un son stéréo devrait aller sur une piste stéréo. Si vous le placer sur deux pistes mono, il ne sera pas lié. Un son mono **ne peut pas** être placé sur une piste stéréo.

## Déplacer le curseur

Touches bleue

Touche apostrophe — Déplace le curseur à la coupe* suivante.

Touches l — Déplace le curseur à la coupe* précédente.
(* ou à la marque de synchro, ou au début ou à la fin d'un fondu)

Touche p — Si aucune région n'est créée, monte le curseur. Sinon monte la région vers les pistes supérieures.

Touche point-virgule — Si aucune région n'est créée, descend le curseur. Sinon il descend la région vers les pistes inférieures.

## Créer un marqueur

Touche *enter* du clavier numérique — Ouvre une boîte de dialogue. Faites **OK** pour créer un marqueur. Vous pouvez ou non lui donner un nom.

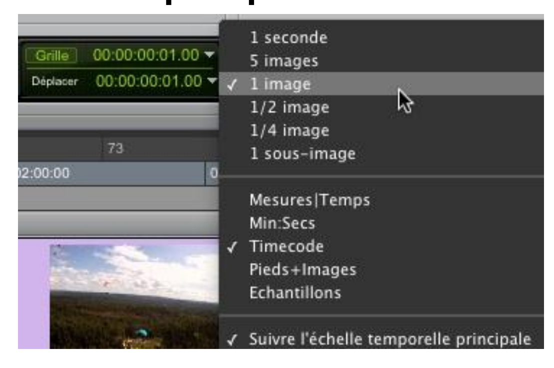
## Créer une marque de synchronisation

| | |
|---|---|
| ⌘ + virgule | Crée une marque de synchro sur le son où le curseur se trouve. |

## Insérer ou déplacer un son au curseur

| | |
|---|---|
| Control + souris | À partir de la liste de son de la fenêtre **audio** ou de vos pistes de montage, tenir **Control** et prendre un son. Le glisser vers la piste désirée. Lâchez la souris, son **début** se collera au curseur. |
| ⌘ + Control + souris | Comme précédent mais la **fin** du son se collera au curseur. |
| Shift + Control + souris | Comme précédent mais la marque **sync** du son se collera au curseur. |

## Le transport par la fonction *Déplacer*




Menu *Déplacer*

Cette fonction permet de …
**Déplacer le curseur**
**Déplacer l'image** (qui suit toujours le curseur).
**Déplacer une sélection** (sans sélection seul le curseur et l'image se déplace).

* Le tout en fonction du réglage du menu **Déplacer**.

Raccourcis clavier de la fonction **Déplacer** :

Touches roses

| | |
|---|---|
| Touche m | De 5 cadres* à la fois vers la gauche. Déplacement rapide si la touche est tenue. |
| Touche virgule | De 1 cadre* à la fois vers la gauche. Déplacement au ralenti si la touche est tenue. |
| Touche point | De 1 cadre* à la fois vers la droite. Déplacement au ralenti si la touche est tenue. |
| Touche barre oblique | De 5 cadres* à la fois vers la droite. Déplacement rapide si la touche est tenue. |

Barre d'espacement — Lecture normale et arrêt.

## Déplacer un son à la verticale sans perdre la synchro

Control + souris — Pour déplacer un son sans perdre la synchro, sélectionnez un son, tenez la touche **Control** et déplacez le son à l'aide de l'outil *main*.

## Les fondus

### Faire un fondu

Touche d — Crée un fondu d'entrée du début du son jusqu'au curseur.

Touche g — Crée un fondu de sortie du curseur à la fin du son.

L'outil Smart — Crée un fondu d'un simple déplacement de souris.

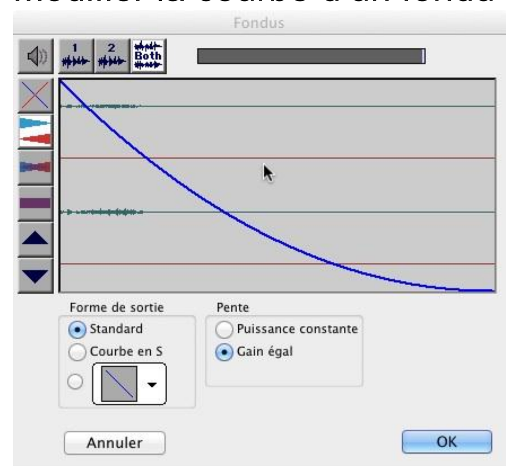
- Fondu simple — Positionnez le curseur sur le son dans le coin gauche ou droit en haut. Le curseur prend la forme de l'outil de fondu. Cliquez et draguez.

- Fondu enchaîné — Positionnez le curseur vis-à-vis la coupe en bas. Il prend la forme de l'outil de fondu enchaîné. Cliquez et draguez vers la droite.

### Enlever un fondu

Sélectionnez le fondu en cliquant dessus avec l'outil Main puis appuyez sur *Delete*.

### Modifier la courbe d'un fondu




Double cliquez sur un fondu avec l'outil Main, cette fenêtre apparaîtra.

Modifiez la courbe à l'aide de la souris ou des paramètres de la partie inférieure.

## Verrouiller un son

| | |
|---|---|
| ⌘ + L | Pour verrouiller ou déverrouiller un son sélectionné. |

## Couper un son

| | |
|---|---|
| Touche b | Crée une coupe au curseur. |
| Touche a | Coupe du son ce qui précède le curseur. |
| Touche s | Coupe du son ce qui suit le curseur |

## Commandes de base

| | |
|---|---|
| Touche x | Coupe le son contenu dans une région. |
| Touche c | Copie le son contenu dans une région. |
| Touche v | Colle le son copié au curseur. |

## Ajuster le volume d'un son

Passez d'abord en présentation ***volume***.

| | |
|---|---|
| Avec l'outil **Main** | Utilisez le doigt pour créer des points d'ajustement. |
| Avec l'outil **Trim** | Utilisez la barre horizontale pour modifier le volume par bloc. Le bloc correspondant à une région. |

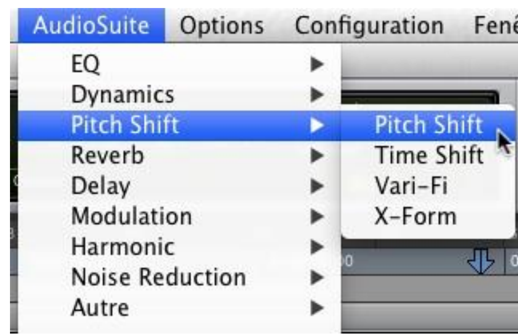
Pour **éliminer des points d'ajustement**, créez une sélection puis appuyez sur *Delete*.

## Taire un son (mute)

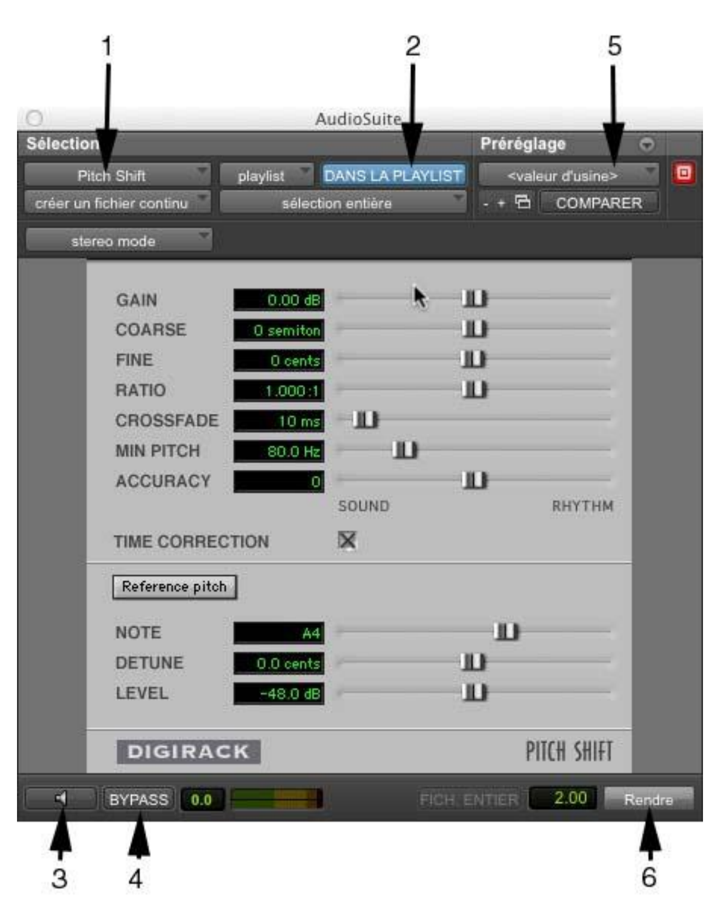
| | |
|---|---|
| ⌘ + m | Après avoir sélectionné un ou plusieurs sons, ils ne seront pas reproduits en lecture et apparaîtront en gris pâle. |

## Traitement du son

Voici une brève description des principaux outils pour faire subir différents traitement à vos sons. Leur utilisation demandera un peu d'exploration à tâtons de votre part. Pour plus de détails, informez-vous auprès du responsable de formation professionnelle.




Sélectionnez un son sur une de vos pistes puis dans le menu **AudioSuite,** choisissez un ***plug-in*** (élément logiciel ajouté à l'application Pro Tools).




### Utilisation générale des *plug-ins*

**1** Par ce bouton, qui indique le nom du *plug-in* choisi, accédez à la liste des *plug-ins* disponibles (comme le menu Audiosuite).

**2** Doit indiquer **Dans la playlist**.

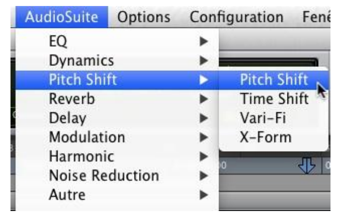
**3** Permet d'entendre en boucle le son sélectionné et les modifications qui y sont apportées.

**4** Permet de comparer avec le son sans traitement.

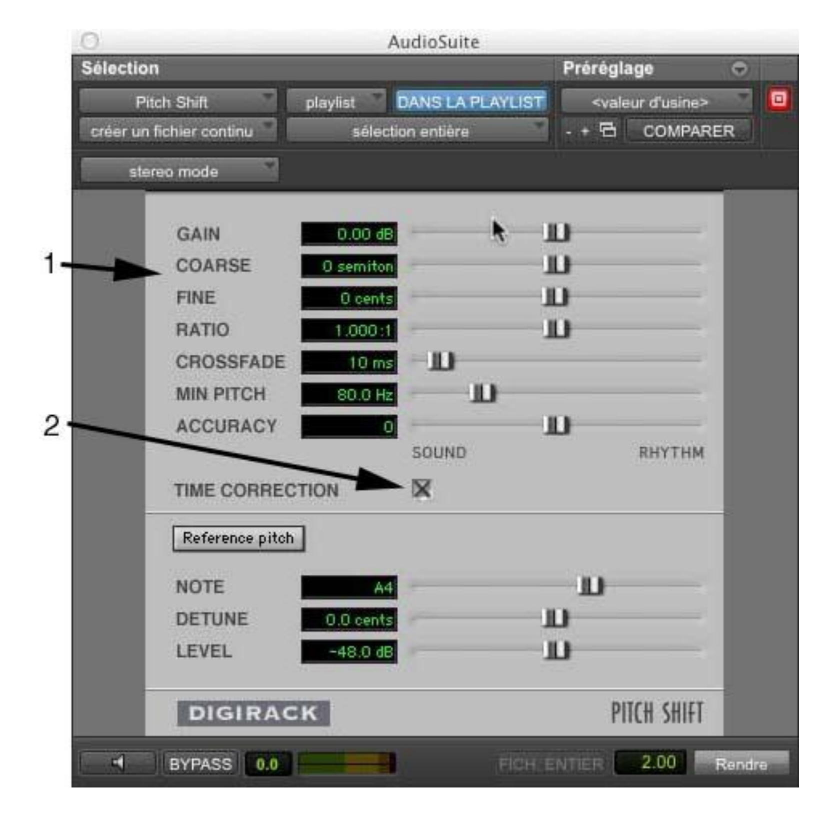
**5** Par le menu (les 2 flèches), vous pouvez sauvegarder une configuration que vous utiliserez sur d'autres sons.

**6** Conclu l'opération en appliquant le traitement choisi au son sélectionné et ce directement sur la piste. Ce nouveau son s'ajoute aussi au chutier. Le son d'origine reste intact dans le chutier.

**La transposition**
Pour modifier la hauteur du son.



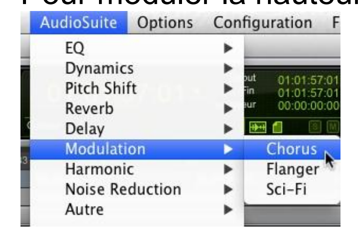

Avec le *plug-in* **Pitch Shift**




**1** Changez les valeurs des paramètres COARSE (*grossier* sur une échelle de demi-tons) et FINE (*fin*) pour hausser ou abaisser la hauteur d'un son.

**2** Si TIME CORRECTION est coché, la longueur du son sera inchangée. S'il ne l'est pas, un son plus aigue sera plus court et un son plus grave sera plus long. Notez que l'écoute en *preview* se fait comme si TIME CORRECTION n'était jamais coché. S'il est coché, la longueur originale du son ne sera rétablie qu'après avoir appuyé sur *process*.

**La modulation oscillante**
Pour moduler la hauteur d'un son à l'aide d'un oscillateur de basse fréquence(LFO).

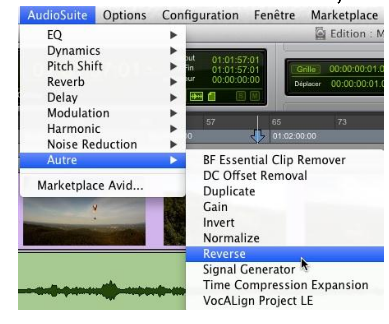



Avec le plug-in **Chorus**.




**1** Le DELAY retarde l’arrivée de l’effet produit.
**2** Le LFO RATE est la fréquence de l’oscillateur de basse fréquence donc le rythme de la modulation.
**3** Le LFO WIDTH est l’intensité de modulation de l’oscillateur de basse fréquence.
**4** Lorsqu’il y a FEEDBACK, l’entrée du plug-in est réalimentée par sa sortie.
**5** Le choix d’une onde sinusoïdale ou triangulaire modifie grandement l’effet produit.

**La lecture inversée**
Pour renverser un son, le lire à l’envers.







Avec le plug-in **Reverse**. Vous n’avez aucun paramètre à ajuster dans ce *plug-in*.

# Petit guide de dépannage

| | |
|---|---|
| Effet (plugin) | Problème<br>Après avoir fait **Rendre**, le son traité ne remplace pas le son d'origine sur la piste.<br><br>Solution<br>Dans la fenêtre du Plugin, le bouton **dans la playlist** (en haut à droite) doit être allumé. |
| Piste absente | Problème<br>Certaine piste n'apparaissent plus dans la fenêtre de montage.<br><br>Solution<br>En bas à gauche, cliquez sur la double-flèche (<<). Une marge s'ouvre avec la liste des noms des pistes. Celles non sélectionnées doivent l'être pour apparaître dans la fenêtre de montage. |
| Pas de fondu possible | Problème<br>En tentant de faire un fondu, un message d'erreur apparaît signalant une incompatibilité de privilège.<br><br>Solution<br>Cette piste est associée à un autre disque que le vôtre. Changez l'association piste/disque dans la fenêtre ***Allocation de disque*** (menu **Configuration/ allocation de disque)**. |

# Avant d'aller en mixage

Il y a encore peu de temps, l'étape finale du montage consistait à préparer les feuilles de mixage. C'était l'occasion de vérifier dans le détail notre montage pour s'assurer que le mixeur s'y retrouve aisément. La clarté des feuilles de mixage facilitait son travail. Ainsi il était parfois utile de revoir le nom des sons sur les feuilles de mixage si le nom du son d'origine n'avait rien à voir avec l'objet sensé représenté.

Aujourd'hui, nous ne produisons plus de feuilles de mixage, notre session de montage apparaissant à l'écran du studio de mixage. Mais cette session n'est pas aussi facile à lire qu'une feuille de mixage. De plus cette étape était l'occasion de réviser notre travail et de relever les erreurs.

Donc une fois votre montage terminé, et ce même si vous serez vous-même le mixeur, il est important de prendre le temps de vérifiez les points suivant avant de considérer votre travail en salle de montage terminé.

- L'alternance des sons sur les pistes respecte-t-elle les règles de l'art?
- Le nom des sons risquent-ils de nous induire en erreur?

**Consultez le document sur le mixage**

Avant de vous présenter en mixage, prenez le temps de lire le document sur le mixage. Ce document est plutôt technique et peut vous sembler difficile à comprendre. Lisez le tout de même sans vous attarder. Cette lecture accélérera votre familiarisation avec les équipements en début de session de mixage.